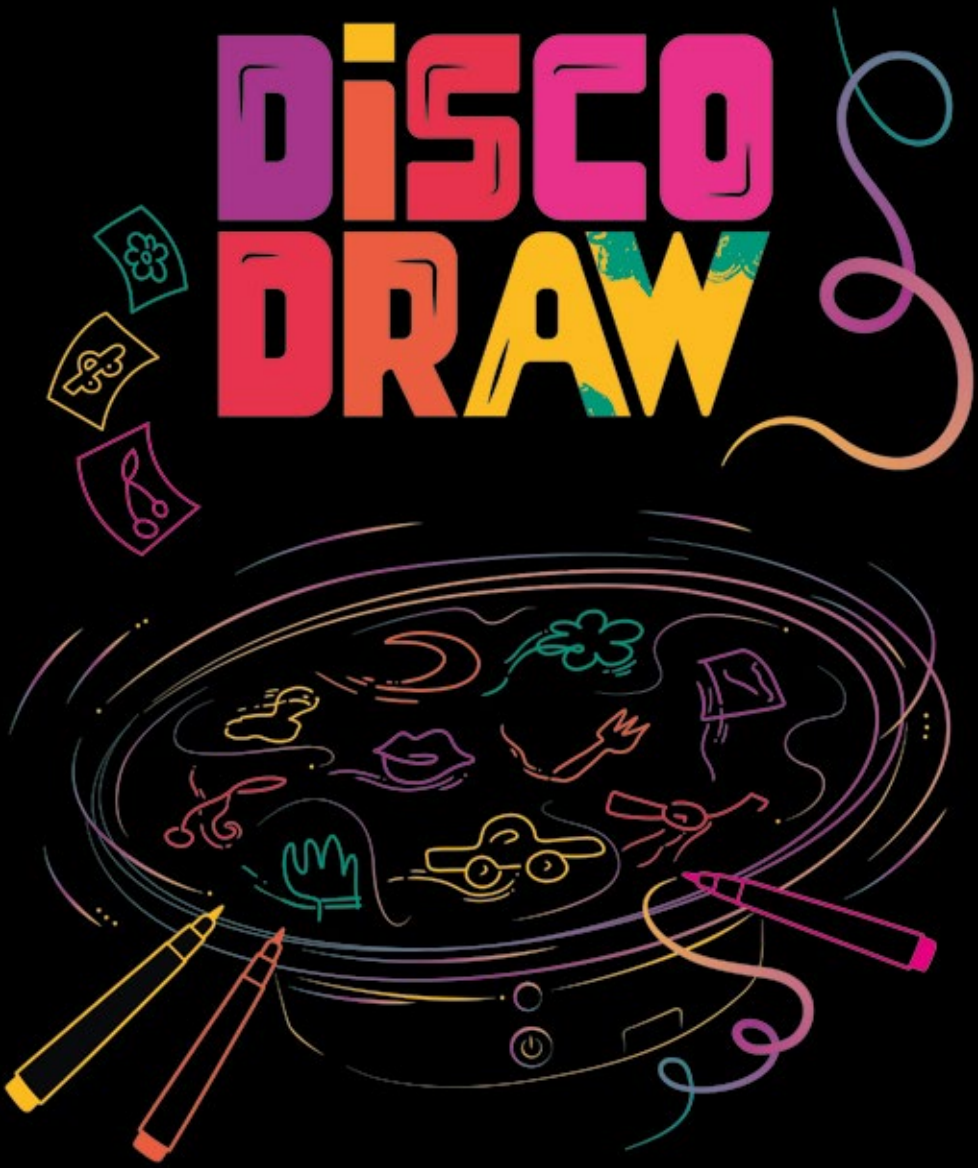
DISCO DRAW



DISEGNA MENTRE
TUTTO GIRA E... SPERA
CHE QUALCUNO INDOVINI!

Clementoni®

IL PARTY GAME ROTANTE DOVE SI DISEGNA (MALE) E SI INDOVINA (PEGGIO)!

Metti alla prova la tua creatività su un disco che gira come una trottola!
Pesca una carta, disegna le parole indicate insieme agli altri e prova a indovinare.
Un party game facile da spiegare, divertente da giocare... e sorprendente a ogni partita.

COME SI GIOCA?

1. Disegna sul disco

Hai una carta con delle parole, un pennarello e il disco che ruota. Buona fortuna!

2. Indovina i "capolavori" altrui!

A turno, prova a capire cosa hanno disegnato gli altri partecipanti.
Se indovini, fate punto in due!

3. Vinci con stile (o per miracolo)

Chi ha totalizzato più punti tra disegni indovinati e fatti indovinare, vince la partita.

COSA C'È NELLA CONFEZIONE?

1 modulo elettronico rotante

1 disco su cui disegnare

1 base in plastica

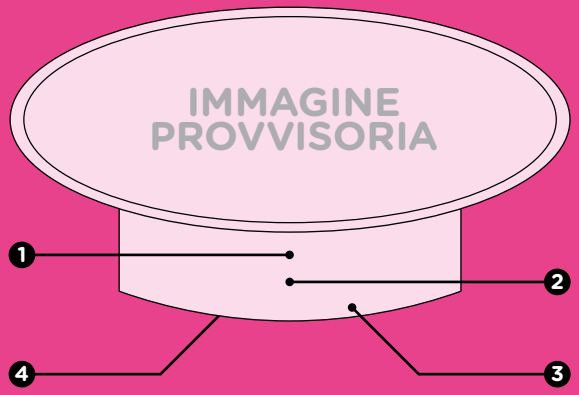
6 pennarelli cancellabili

6 tessere conta turni

6 plancette segnapunti

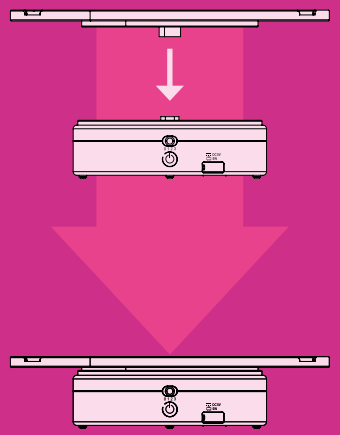
66 carte

COME È FATTO IL MODULO



1. Interruttore: 0 (spento), 1-2-3 (diverse velocità)
2. Pulsante ON/OFF
3. Porta USB-C
4. Vano batterie

Come si incastra con la base del disco



OK, ADESSO UN PO' DI PREPARAZIONE

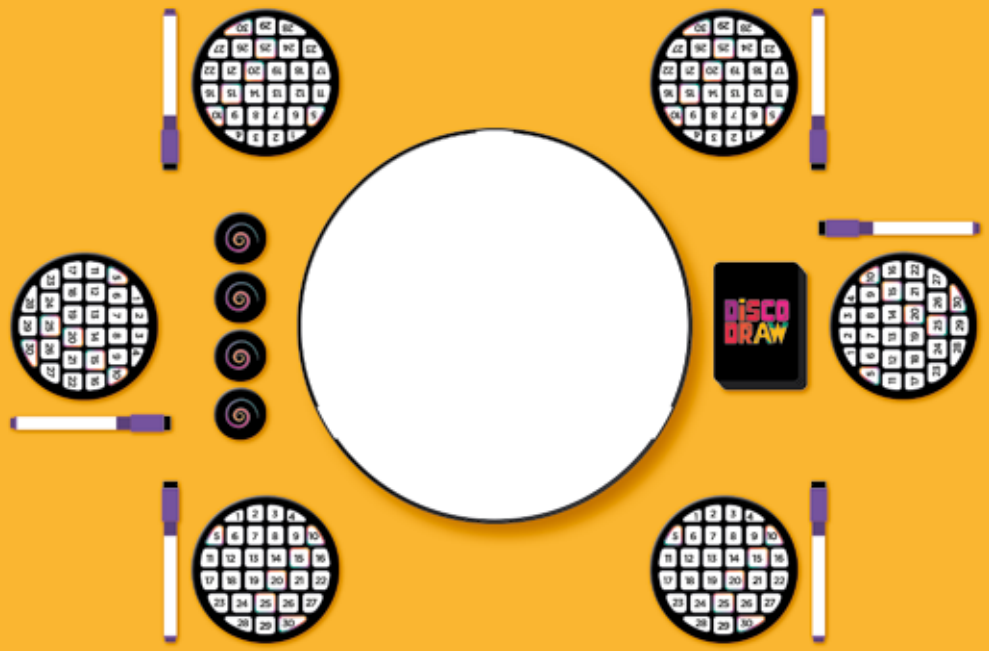
1. Assicurati che il **modulo** sia alimentato con delle batterie o tramite la porta USB-C, poi incastralo nella **base** e poggia il **disco** sopra. Mettilo al centro del tavolo, ben visibile e raggiungibile da tutti: qui si compirà l'arte (o, almeno, ci si proverà).

2. Sistema le **tessere conta turni** in ordine e a faccia in giù. Quante usarne? Dipende da quanti siete:
   - **3 o 4 giocatori** -> 6 tessere
   - **5 giocatori** -> 5 tessere
   - **6 giocatori** -> 4 tessere

3. Insieme agli altri giocatori, prendi un **pennarello** e una **plancetta** segnapunti.

4. Mescola il mazzo di **carte**.

5. Scegli la velocità di rotazione del disco:
   - **1** = Easy (consigliato per la prima partita)
   - **2** = Pro (il disco ruota più velocemente)
   - **3** = Master - con cambio di direzione (per temerari!)
   - **0** = Il modulo è completamente spento... forse non vuoi giocare?



Disposizione iniziale in 6 giocatori.

È IL MOMENTO DI GIOCARE!

Una partita è composta da più round. Ognuno di essi ha due fasi:

- **FASE 1: Disegnare**
- **FASE 2: Indovinare**

FASE 1: Disegnare

Siamo nel momento della creatività (e del panico), tutto in pochi secondi.

1. Pesca una carta. Su ogni carta ci sono **6 soggetti da disegnare**.
2. Dovrai disegnarli tutti, tranne in questi casi: in **5 giocatori**, disegna 5 soggetti (scegli tu quali). In **6 giocatori**, solo 4 soggetti.
3. Attiva il disco con il pulsante **ON/OFF** e, dopo un bel "3... 2... 1", si parte! Insieme agli altri giocatori, inizia a disegnare sul disco in rotazione.
4. Quando **un giocatore** ha finito, fa partire un **conto alla rovescia di 10 secondi** (ad alta voce!).
5. Allo scadere, si smette di disegnare, si **ferma il disco**... e si passa alla fase successiva.

FASE 2: Indovinare

È l'ora della verità: cosa volevano rappresentare quelle linee?

1. Parte chi ha finito per primo e si procede in senso orario.
2. A turno, ogni giocatore prova a indovinare **uno dei disegni sul disco**. Escluso il proprio, ovviamente... furbastro!
3. Hai **un solo tentativo** a disposizione. Se indovini:
   - Tu e l'autore del disegno prendete **1 punto ciascuno** (segnatelo sulla plancetta).
   - Il disegno viene cancellato.

   Ma occhio: la parola deve essere **esattamente** quella della carta!
   (Fulmine non è lampo, come guanto non è guanti!)
4. Se sbagli:
   - Nessuno prende punti.
   - Il disegno rimane lì, pronto per essere indovinato da qualcun altro.
   - Il disegnatore **non deve dire** cosa rappresentava!

ATTENZIONE, i tentativi non sono infiniti! Ogni volta che tocca al **primo giocatore** indovinare, gira una tessera **conta turni**. Quando l'ultima tessera viene girata, inizia l'**ultimo giro di tentativi** per tutti.

QUANDO FINISCE IL ROUND?

Quando tutti hanno finito i propri **tentativi**. In quel momento:

1. Vanno svelati i disegni non indovinati (senza vergogna).
2. Si pulisce il disco, si scartano le carte usate e si rimettono le tessere conta turni.
3. Si riparte con un nuovo round. Anche in una modalità più sfidante (se ve la sentite!).

E QUANDO FINISCE IL GIOCO?!

Semplice! Quando alla fine di un round **uno o più giocatori** raggiungono:

- **20 punti** (in 3 o 4 giocatori)
- **15 punti** (in 5 o 6 giocatori)

Chi ha più punti è il vincitore ufficiale del disastro artistico organizzato, meglio noto come **Disco Draw**.

UN PAIO DI AVVISI SUL MODULO

A fine partita sposta l'interruttore in posizione 0 per spegnere completamente il modulo.
Non spostare l'interruttore quando il modulo è in movimento: per cambiare velocità devi prima premere il pulsante ON/OFF.

ALIMENTAZIONE

Il modulo funziona con due batterie di tipo C/LR14 da 1,5 Volt ⎓
non incluse o collegato ad un trasformatore per giocattoli recante il seguente simbolo .
Si consiglia l'utilizzo di pile alcaline. È possibile alimentare il gioco anche con un trasformatore connesso con un cavo USB-C all'ingresso (**3**).

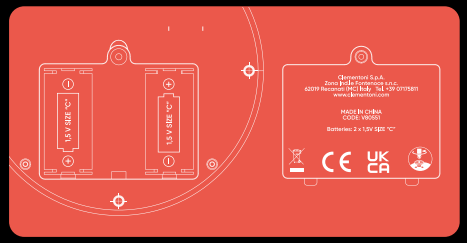
- Il trasformatore o l'alimentatore utilizzato con il modulo deve essere regolarmente esaminato per verificare gli eventuali danni al cavo di alimentazione, alla spina, all'involucro o altre parti e, in caso di danneggiamento, non deve essere utilizzato fino a quando il danno non sia stato riparato.
- Il modulo non deve essere collegato ad un numero di trasformatori superiore a quello consigliato.
- Il trasformatore non è un giocattolo.
- Il modulo deve essere scollegato dal trasformatore prima della pulizia.
- Il trasformatore non è incluso. Utilizzare un trasformatore per giocattoli compatibile con le seguenti caratteristiche:

  ⎓ Input: 100-240V ~50/60Hz 0.25A Output: 5V DC 1.0A 2W

- Il modulo deve essere collegato solo ad apparecchiature recanti uno dei seguenti simboli:
  Frequency band: 2.4 GHz (band 2400 MHz ~ 2483.5 MHz)
  Operation frequency(Maximum output power): 2412 MHz ~ 2472 MHz(<10.0 dBm)

INSTALLAZIONE DELLE BATTERIE

- Le batterie vanno installate da un adulto.
- Assicurarsi che il gioco sia spento.
- Aprire il comparto batterie posto sul fondo del gioco svitando la vite posta sul coperchio con un cacciavite universale.
- Inserire 2 batterie C/LR14 rispettando la polarità indicata all'interno del vano batterie come riportato in figura.
- Richiudere il comparto batterie, avvitando la vite.
- Accendere il gioco.



INDICAZIONI PER IL CORRETTO UTILIZZO DEI GIOCHI CON BATTERIE SOSTITUIBILI

ATTENZIONE! • L'installazione deve essere eseguita da un adulto. • Le batterie devono essere inserite rispettando la corretta polarità + e – contrassegnata sulle batterie stesse. • Le batterie scariche devono essere rimosse dal gioco. • I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati. • Non toccate in alcun modo i contatti all'interno del vano batterie per evitare possibili corto-circuiti. • Le batterie ricaricabili vanno rimosse prima di essere ricaricate, effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto. • Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. • Diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate non devono essere mischiate.
ALTRE RACCOMANDAZIONI: • Le batterie sono pericolose se inghiottite, quindi tenerle lontano dalla portata dei bambini. • Rimuovere le batterie qualora il gioco non venga utilizzato per un lungo periodo. • Non tentare di aprire le batterie. • Non gettare le batterie nel fuoco.
Avvertenza: Smaltire immediatamente le batterie scariche. Tenere le batterie nuove e usate fuori dalla portata dei bambini. Se c'è il rischio che le batterie siano state ingerite o inserite in qualsiasi parte del corpo, consultare immediatamente un medico.

ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO DELLE BATTERIE

Il simbolo indica che le batterie esauste devono essere trattate in rispetto delle normative ambientali in vigore. I simboli chimici relativi a mercurio (Hg), cadmio (Cd) e/o piombo (Pb) che compaiono sotto il simbolo del bidone barrato indicano la presenza nella batteria di una significativa percentuale della sostanza indicata. Tali sostanze sono altamente dannose per l'ambiente e per la salute umana. Il corretto smaltimento delle batterie permette l'isolamento e il trattamento mirato delle sostanze nocive e consente il riciclaggio delle materie prime pregiate diminuendo gli effetti negativi sulle persone e sull'ambiente. Gettare le pile esauste in discarica o nell'ambiente aumenta notevolmente il rischio di inquinamento delle acque. Ai sensi della Direttiva Europea 2013/56/UE è vietato smaltire pile e accumulatori come rifiuti urbani ed è fatto obbligo ai consumatori di partecipare alla raccolta differenziata in modo da agevolare il trattamento e il riciclaggio degli stessi.
COME SMALTIRE LE BATTERIE: Prima di gettare le batterie, scaricarle completamente attivando l'apparecchio fino al completo esaurimento delle stesse. Rimuovere le batterie dall'apparecchio prima dello smaltimento. Smaltire le batterie in conformità alle normative vigenti conferendole negli appositi contenitori laddove disponibili o presso un centro di raccolta autorizzato o presso il punto vendita dove è stato effettuato l'acquisto. La restituzione è gratuita! Sono previste sanzioni in caso di smaltimento abusivo.

ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO DI APPARECCHIATURE ELETTRICHE ED ELETTRONICHE SOGGETTE A RACCOLTA DIFFERENZIATA

IMPORTANTE! Il simbolo del bidone barrato indica che nei paesi dell'Unione Europea (Dir.2012/19/UE) ed in quelli che adottano sistemi di raccolta differenziata tutti i componenti del prodotto contrassegnati da questo simbolo (o in tal modo indicati nelle istruzioni del gioco) sono soggetti all'obbligo di raccolta differenziata alla fine del loro ciclo di vita. È vietato smaltire tali componenti come rifiuti urbani misti. **COME SMALTIRE LE AEE:** è obbligatorio raccogliere separatamente solo i componenti contrassegnati con il simbolo (o indicati nella documentazione come soggetti) e conferirli agli appositi centri di raccolta allo scopo istituiti o, ove consentito, restituire il prodotto di cui ci si vuole disfare al proprio negoziante all'atto dell'acquisto di un prodotto analogo o a titolo gratuito nel caso in cui le dimensioni esterne del componente siano inferiori ai 25 cm. Gli utilizzatori del prodotto svolgono un ruolo determinante per favorire il corretto smaltimento delle apparecchiature elettriche ed elettroniche giunte a fine vita. È pertanto importante che ciascun utilizzatore sia consapevole del proprio ruolo e smaltisca sempre i rifiuti elettrici/elettronici nel rispetto della normativa vigente, contribuendo in questo modo ad una loro corretta gestione e favorendo il loro riutilizzo, riciclaggio e/o recupero.
ATTENZIONE! I componenti contrassegnati con il simbolo contengono sostanze nocive per l'ambiente e la salute umana pertanto è vietato smaltirli come rifiuto urbano indifferenziato o con gli altri rifiuti domestici. Uno smaltimento non corretto può comportare danni per l'ambiente ed è sanzionato a termini di legge. È vietato utilizzare tali componenti in maniera impropria ed in particolare è vietato smontare le componenti elettriche ed elettroniche del gioco ed utilizzarlo se danneggiato. Tali comportamenti potrebbero provocare danni alla salute.
N.B.: Quanto sopra riportato riguarda esclusivamente i componenti del gioco contrassegnati (o indicati nella documentazione come soggetti) con il simbolo Gli altri componenti del gioco (schede, accessori ecc.) e la confezione non sono soggetti alle indicazioni sopra riportate e devono essere smaltiti secondo le modalità previste dalle norme vigenti. Tali altri componenti non devono essere conferiti ai centri di raccolta delle apparecchiature elettriche ed elettroniche o restituiti al rivenditore all'atto dell'acquisto di un nuovo prodotto. Gli utenti domestici (non professionali) sono invitati a contattare il proprio rivenditore, gli uffici pubblici preposti allo smaltimento dei rifiuti o il Servizio Clienti della: **CLEMENTONI S.p.A. (Tel.+39 071 75811; e-mail: info@clementoni.it)** per tutte le informazioni inerenti il corretto smaltimento del prodotto.

Clementoni **Iscrizione Registro produttori apparecchiature elettriche o elettroniche n° IT08010000000019 del 10/01/2008.**

Avvertenza. Da usare sotto la diretta sorveglianza di un adulto. Non utilizzare il gioco per usi diversi da quelli descritti nel presente manuale di istruzioni. Ogni altro uso è da considerarsi improprio e quindi pericoloso. Tenere il gioco fuori dalla portata dei bambini piccoli.

DICITURE SICUREZZA PER USO PENNARELLO CANCELLABILE - AVVERTENZE E ISTRUZIONI DI PRIMO SOCCORSO

ATTENZIONE: il contatto con gli occhi dell'inchiostro contenuto nel pennarello **può provocare una irritazione oculare anche grave**. Non avvicinare la punta del pennarello agli occhi ed evitare il contatto degli stessi con l'inchiostro. IN CASO DI CONTATTO CON GLI OCCHI: sciacquare abbondantemente per parecchi minuti. Togliere eventuali lenti a contatto se è agevole farlo. Continuare a sciacquare. **Se l'irritazione degli occhi persiste, consultare un medico**. **ATTENZIONE**: l'inchiostro contenuto nel pennarello è infiammabile. Tenere il pennarello lontano da fonti di calore, superfici calde, fiamme libere o altre fonti di accensione.

SMALTIMENTO

Sfrido delle plance: PAP 21 e PAP 22 – RACCOLTA CARTA
Pellicola esterna delle carte: PP5 – RACCOLTA PLASTICA

Verifica le disposizioni del tuo Comune.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti
Tel.: 02.82.52.52
www.clementoni.com/it/form/

Conservare per future referenze.

Clementoni®

IDEAZIONE:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

SVILUPPO:
Francesco Berardi

PROGETTO GRAFICO:
Francesco Giustozzi

SVILUPPO GRAFICO:
Maurizio Santangelo

Clementoni®